Você já brincou de Amarelinha?
E de...

# AMARELINHA EMBARALHADA?

Será que você tem mira, equilíbrio e consegue cumprir desafios?

Então, venha brincar com a gente!

Mais uma proposta do Departamento de Ensino Fundamental!

CURITIBA

Veredas Formativas

Curitiba Cidade Educadora

Curitiba Cidade Educadora

CURITIBA

Veredas Formativas

ODS

- Você já brincou de amarelinha? Amarelinha é uma brincadeira muito divertida em que você precisa ter uma boa mira, pular muito e ter equilíbrio.

- Na "Amarelinha embaralhada", além dessas habilidades, você ainda precisará descobrir as palavras misteriosas.

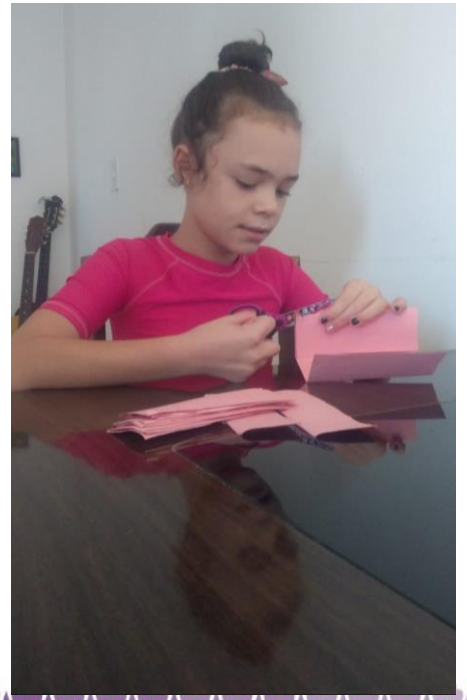
- **Objetivo:** pular todas as casas primeiro, cumprindo os desafios de descobrir as palavras embaralhadas.
- **Participantes:** dois ou mais (mas é possível se divertir sozinho).

## Material necessário:

- 10 objetos
- 1 caixa para colocar os objetos
- 10 pedaços de papel (10cm x 3 cm)
- 10 envelopes numerados (você mesmo pode fazer, veja como em https://www.youtube.com/watch?v=_2dhQRNHnw0)
- Tesoura ou régua
- Canetinha
- Barbante ou fita para demarcar os quadrados
- 2 marcadores (tampinha, pedrinha...)

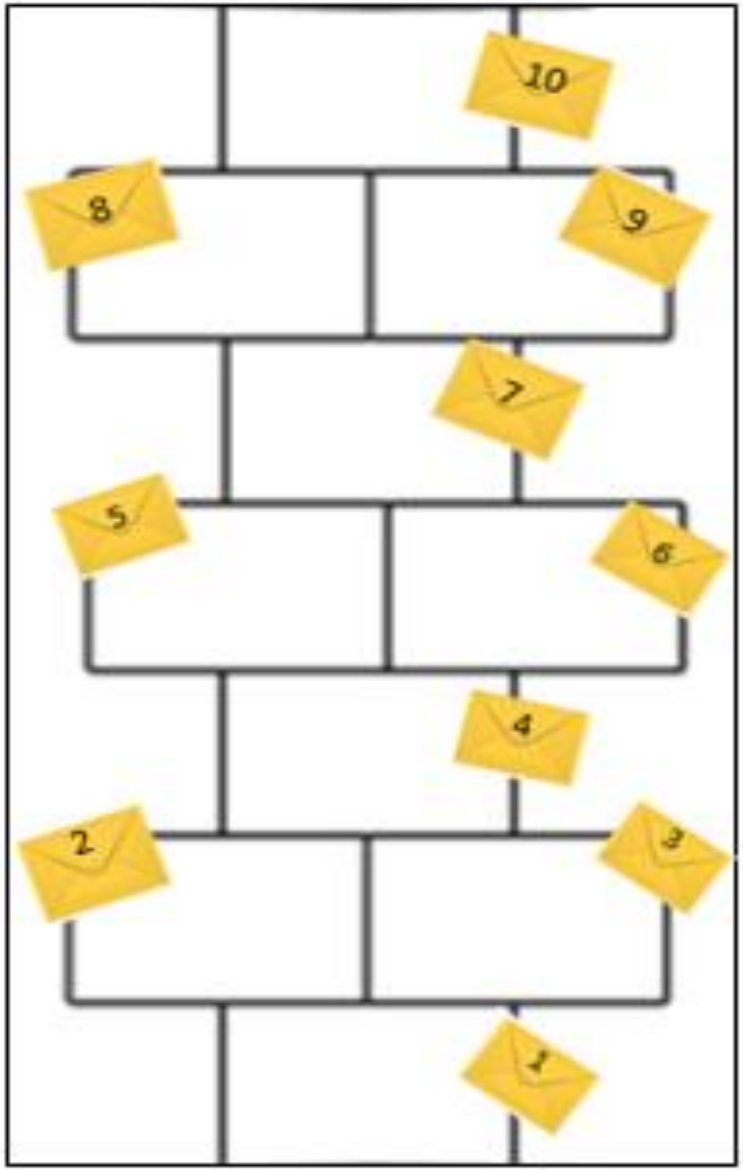
# Preparando-se para o jogo

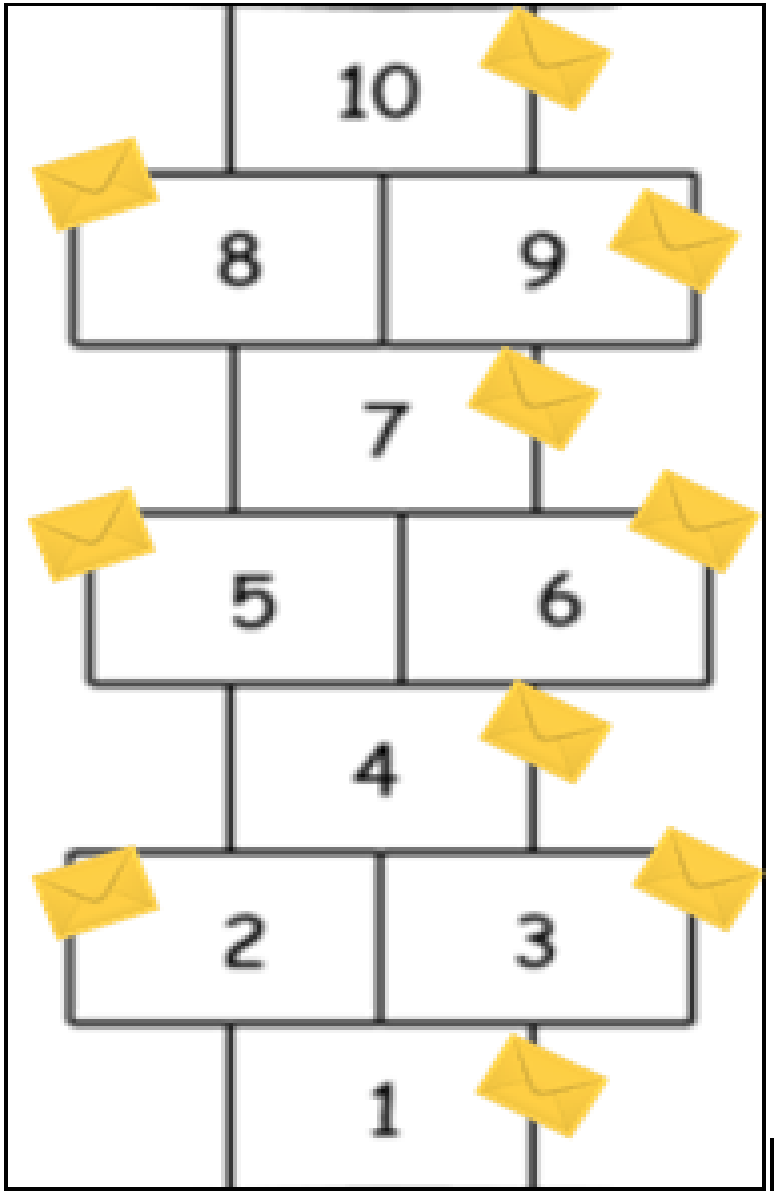
- Separe 10 objetos de casa (que não ofereçam perigo) e coloque dentro de uma caixa.
- Recorte pedaços de papel (10cm x 3 cm) e escreva o nome dos objetos que você separou.



- Em seguida, recorte cada uma das palavras em letras e coloque todas que formam a palavra em um envelope. Se achar muto fácil, insira umas duas ou três letras intrusas para ficar mais desafiador.

- Faça as marcações da amarelinha da seguinte forma e coloque os envelopes numerados ao lado de cada quadrado.






- Se você preferir, pode desenhar a amarelinha tradicional e só colocar os envelopes, que não precisam estar numerados (assim você pode embaralhar ainda melhor as palavras), nos cantos de cada quadrado.

# Como jogar:

- O 1.º jogador lança a pedrinha e vê em qual quadrado conseguiu acertar.
- Pula até a casa anterior em que a pedrinha caiu, retira o envelope, continua pulando até chegar ao fim da amarelinha.
- Só é permitido pôr um pé em cada quadrado. Quando há um quadrado ao lado do outro, pula ao mesmo tempo com os dois pés, colocando um pé em cada um.
- No fim, sai da amarelinha e monta a palavra que está dentro do envelope em 30 segundos (o tempo é combinado entre os participantes).
- Ao descobrir a palavra, lê e busca na caixa o objeto referente.

- Volta pulando ao contrário (do 10 para o 1) com o objeto na mão e, uma casa antes de chegar na casa em que a pedrinha está, para e pega a pedrinha.

- Continua pulando até chegar ao início novamente.

- Passa a vez para o próximo jogador ou continua brincando, tentando acertar um quadrado que ainda contém envelope.

- Quando todos os envelopes acabarem, o vencedor é quem conseguiu mais objetos.

- Combinados:
- A pedrinha tem que cair bem dentro do quadrado.
- Não pode pisar no quadrado em que a pedrinha caiu.
- Se derrubar o envelope ou o objeto perdeu a vez (e o objeto).

# Como jogar de forma tradicional, mas com desafios:

- O 1.º jogador lança a pedrinha no quadrado marcado com o número 1 e vai pulando de quadrado em quadrado, partindo do quadrado que tem o número 2 até o quadrado que tem o número 10.

- Só é permitido pôr um pé em cada quadrado. Quando há um quadrado ao lado do outro, pula ao mesmo tempo com os dois pés, colocando um pé em cada um.

- Quando chegar no 10, o jogador vira e volta pulando da mesma forma, se abaixando para pegar a pedrinha e o envelope quando estiver na casa 2.

- Ao voltar no ponto inicial, abre o envelope e descobre a palavra. Pega o objeto referente e marca o ponto.

- O 2.º jogador, começa a partir do quadrado marcado com o número 2, pois o número 1 já teve seu desafio resolvido, e procede da mesma forma. Se o jogador cometer algum erro e perder a vez, o jogador 1 retoma o quadrado 2. Ou seja, não pode deixar de cumprir a ordem numérica do desafio.
- Quando um jogador completar o desafio do quadrado 10, acaba o jogo, e os jogadores comparam quem conseguiu mais objetos. Quem conseguiu mais é o campeão.

- Perde a vez quem:

– Pisar nas linhas do jogo.

– Pisar no quadrado onde está a pedrinha.

– Não acertar a pedrinha no quadrado onde ela deve cair.

– Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha e o envelope na volta.

– Não conseguir descobrir a palavra a ser montada em 30 segundos.